

~~fragmentos~~

~~plásticos~~

~~reflexões~~

~~sobre~~_____a

~~experiência~~

~~audiovisual~~

– FRAGMENTOS PLÁSTICOS –
Reflexões sobre a experiência audiovisual

Relatório de projeto – Eduardo Jorge Bandeira Gomes Duarte
Mestrado em Práticas Artísticas Contemporâneas

Orientação:
Cristina Mateus

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto



índice

I.	INTRODUÇÃO	5
II.	OS SIGNOS DO CINEMA	8
	a. NOTAS SOBRE O PLANO	9
	b. NOTAS SOBRE A MONTAGEM	10
	c. O GESTO DA MEMÓRIA: Warburg + <i>mosaic-screen</i>	11
	d. VISÕES E PAISAGENS: notas gerais sobre cinema na videoarte	14
	e. REALIDADE ISOLADA: notas sobre a instalação-vídeo	16
III.	O SOM ENQUANTO LIMBO	20
	a. PARALISIA/ESTAGNAÇÃO: notas sobre o <i>drone</i>	21
	b. ESTÍMULO/MEMÓRIA: notas sobre o <i>sample</i>	23
IV.	EPÍLOGO	25
	BIBLIOGRAFIA	28



O presente
relatório e/ou
relatório e/ou
projeto nasce de uma
escrita dissipada.
Dissipada até na
procura de um fio
condutor. Nas
páginas que se
seguem encontra-se
tudo, procura-se
nada é vice-versa.
Como as memórias,
como as histórias,
as experiências e as
ficções, as palavras
são fruto de um
pensamento
fragmentado em
textos de pesquisa e
textos de procura
dos estímulos que
motivam a minha
prática artística e,
consequentemente, a
vida quotidiana.

introdução

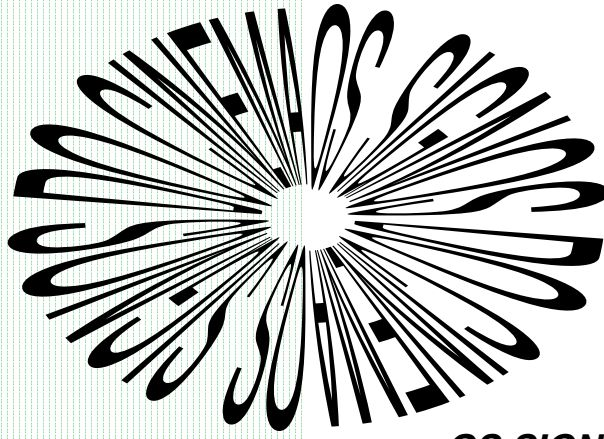
Para mim, o exercício da escrita é tão ou mais delicado que qualquer outro exercício, físico (dos gestos) ou mental (dos pensamentos). Delicado porque, após a dolorosa e longa fase de não saber o que escrever, tento ir adquirindo o rigor de acrescentar o mais crítico e crucial. O mesmo acontece na minha produção artística: a matéria afunila-se naquilo que se revela como imperativo.

Este exercício de escrita, em particular, é sobre a explanação. Ou, pelo menos, uma tentativa disso. Cada texto, como qualquer projeto, pode levar a becos sem saída ou a pontos sem retorno. Não considerados assim, esses casos, como falhanços, escrevo sobre tudo e subtraio pouco daquilo que o meu pensamento traz à escrita. Ao longo do texto, o leitor pode aí perder-se e voltar a encontrar-se, uma vez que os níveis de interesse e entrega são fatores mutáveis, ou simplesmente porque eu, o escritor, me encontro perdido.

Enquanto escrevo vou alternando de media. A escrita, como qualquer outro exercício artístico, que no meu caso se confina na edição de vídeo e som, é um processo transmediático. O vídeo, por exemplo, resulta de um processo de criação que começa na *timeline* do Adobe Premiere ou numa folha em branco (*storyboard*), e finaliza quando se projeta ao público. Este texto, apresentado na folha digital, é resultado da dactilografia digital e de excertos escritos à mão que foram ocupando os diários desde o início do mestrado. O que escrevo nas folhas destes cadernos soltos e desorganizados são apontamentos dispersos sobre trabalhos que apresento a público e pensamentos que guardo para mim sobre o que elaboro dia-a-dia. Estes últimos, por serem escritos à mão, são os mais favoráveis à expressão do pensamento, porque a escrita manual é o processo que une diretamente a reflexão e o gesto.

Seja ela manual ou maquínica, a minha escrita é oriunda do fragmento, uma vez que se espalha por vários textos sem ligação lógica. Deste modo, torna-se impossível não achar que tanto o que escrevo como o que produzo está intimamente relacionado.

H.



OS SIGNOS DO CINEMA

Qualquer exercício ou prática, da escrita ao cinema, abarca **signos**. Na linguística, **signo** é o que contém um significante e um significado, isto é, uma imagem acústica e um conceito, respetivamente. A imagem acústica corresponde ao domínio das ideias, porque o crânio humano opera como caixa de ressonância de pensamentos. Na qualidade que nos permite falar sem mover os lábios, são as imagens acústicas que nos permitem falar de maneira eloquente. Sem elas, seríamos desprovidos de qualidades retóricas, pois jamais se traduzia pensamentos em palavras ou ideias em conceitos.

O cinema, enquanto linguagem autónoma, engloba os seus próprios signos. Esta prática comunica com o espetador através de processos que lhe estão patentes desde a sua génese até ao objeto-fílmico final. O presente capítulo é uma pesquisa sobre os signos e conceitos do cinema através do texto, uma vez que é aquilo que eu procuro fazer através do vídeo.

Para trabalhar a imagem fílmica torna-se vital entendê-la, desmembrá-la pela unidade mais básica, o plano.

Yuri Lotman¹ não se estende muito na definição de plano para além do parágrafo supracitado, no entanto o valor sintético das suas palavras é mais do que suficiente para gerar um pensamento acerca da ambiguidade por de trás da definição de plano.

O autor atribui à definição do conceito de plano a polivalência que a mesma adquire dentro do universo cinematográfico. O “plano” é conceito falado na sala de montagem, no guião, na composição da cena, e no filme como um todo, daí que o autor concede ao conceito quatro definições possíveis.

«Podemos dar várias definições de plano: “unidade mais pequena de montagem”, “unidade básica da composição da narrativa cinematográfica”, “conjunto de elementos internos de um plano”, “unidade de significação cinematográfica”.»

- in *O problema do plano*, Yuri Lotman

No texto *O problema do plano*, Lotman fala-nos do plano como principal linguagem da arte fílmica. Arte essa que se assemelha mais com a realidade, tendo como única diferença a maneira fragmentada como essa realidade se apresenta. O cinema é, para Lotman, uma realidade talhada pelas dimensões do plano. Deste modo, o plano funciona como **a unidade de medida interpretativa do cinema**, uma linguagem própria do filme pronta a ser codificada pelo espectador.

João Mário Grilo² concorda com Lotman, uma vez que afirma que o plano «(...) é, paradoxalmente, o conceito fílmico mais utilizado e importante, mas também o mais polémico e ambíguo.» (Grilo, 2010). O autor acrescenta que para cada campo do elevado espectro cinematográfico há uma atribuição distinta do conceito de plano:

«(...) **do ponto de vista da rodagem**, um plano é o fragmento da película impressionada entre o momento em que o motor da camara arranca e o momento em que para; **do ponto de vista da montagem**,

¹ Yuri Lotman (São Petersburgo, 1922) estudou Língua e Literatura na Universidade de Leningrado, contudo foi na universidade de Tartu, na Estónia, que desenvolveu um especial interesse pela semiótica, o estudo dos fenómenos culturais através de signos, significados e linguagem. Em português, foram editados os seguintes textos da sua autoria: *Ensaio de Semiótica Soviética*, *A Estrutura do Texto Artístico e Estética* e *Semiótica do Cinema*.

² João Mário Grilo (Figueira da Foz, 1958), licenciado em Sociologia, Mestre e Doutor em Ciências da Comunicação, pela Universidade Nova de Lisboa, onde é Professor Agregado de Filmologia e Realização Cinematográfica. Autor de ensaios sobre cinema e arte contemporânea, em várias publicações nacionais e internacionais. Sobre nome próprio, é autor dos livros: *A Ordem no Cinema*, *O Homem Imaginado*, *O Cinema da Não-Ilusão* e *O Livro das Imagens*.

o plano será o fragmento de filme entre dois cortes e colocado entre duas colagens; **do ponto de vista do espectador**, o plano é, simplesmente, o fragmento de filme que medeia entre dois *raccords*.» (Grilo, 2010)

O plano cinematográfico, segundo Lotman e Grilo, pode ter várias definições. O plano pode ser a unidade mais pequena de montagem no âmbito da **edição do filme**; a unidade básica da narrativa cinematográfica na **construção do argumento**; um conjunto de elementos internos do plano quando falamos dos aspetos da *mise-en-scène*; e, por fim, a unidade de significação cinematográfica referindo-se ao plano como a **linguagem do cinema**.

notas sobre a montagem

Seria impossível trabalhar sobre a colagem de fragmentos filmicos por outro meio que não a montagem. Está subjacente a este a processo inúmeras matérias e formas de pensar o cinema. Contudo, existe um capítulo específico da história da arte fílmica que me interessa em particular: o cinema de montagem soviético. Os cineastas desta escola são semelhantes no modo como colocam a montagem (de fotogramas e de planos) no eixo central da arte cinematográfica. As diferentes visões sobre as funções da montagem no cinema que circula o período da Revolução Vermelha tiveram um enorme impacto na minha produção no campo da videoarte, nomeadamente o pensamento desenvolvido pelo teórico e realizador russo Lev Kulechov.

Kulechov publica um ensaio intitulado “Montagem” no qual defende a montagem como aquilo que é específico do cinema: sem montagem, não há cinema. Para ele, um filme constrói-se como uma casa, bloco a bloco, na mesa de montagem, assumindo o cineasta o papel do construtor. A este propósito, João Mário Grilo cita o próprio Kulechov:

«O meio de expressão específica do cinema é a sucessão rítmica dos planos, ou de curtos fragmentos imóveis, o que produz a expressão do movimento, facto que tecnicamente, se chama montagem. A montagem no cinema corresponde à organização das cores na pintura ou à sucessão harmónica dos sons na música. Os planos devem ser simples, legíveis, expressivos, aptos a poderem ser corretamente percebidos pelo espectador. O ritmo é o verdadeiro conteúdo do filme; é ele que decide das reações e dos pensamentos do público.» (Kulechov, 1918 *apud* Grilo, 2010)

Para Kulechov, a montagem tinha um efeito de associação, que é aquilo a que chamamos efeito-Kulechov. Bazin descreve-o como “a criação de um sentido que as imagens não contêm

objetivamente e que provêm apenas da sua relação”³. A conclusão é que estes sentidos não estão nos planos (ou estão neles apenas em potência), mas são sugeridos pela associação de planos. Isto mostra que aquilo que os espectadores sentem e pensam não é apenas dependente do que foi filmado, mas sobretudo da combinação de imagens.

Sempre que trabalho a colagem de diferentes fragmentos em vídeo, a montagem assume-se como principal ferramenta. Cabe ao público, a partir do seu rol de experiências, tirar ilações sobre o que lhe é confrontado. Através desta linguagem fílmica, que acarreta também a função rítmica do vídeo, atribuímos significados ao conteúdo dos planos apenas pela maneira como são montados.

a memória enquanto gesto

Warburg + mosaic-screen

No início de 2017, partindo da proposta da professora Aida Castro para trabalhar o gesto na criação artística, idealizei um vídeo que submeti à avaliação final da unidade curricular Arte e Tecnologia. *Ibuprofano*⁴, título do vídeo, analisa a possibilidade de coexistência de dois planos (cinema e vídeo-tutorial) na tela, desconstruindo os seus limites físicos e interagindo a partir da extensão do corpo humano.

O estímulo para esta “colagem” sequencial e física da imagem institucional sobre a imagem fílmica surge do texto *Notas sobre o Gesto* de Giorgio Agamben. Nele o autor refere-se não só ao gesto enquanto extensão do corpo, mas também do gesto não corpóreo, o gesto imaterial, o gesto da memória. Ao introduzir o argumento de que a memória em si é um motor de gesticulações, o autor recorre à obra *Menmosyne*, o atlas de imagens de Aby Warburg, como exemplo. Assim sendo, o trabalho explanativo de Agamben e as composições imagéticas de Warburg foram o principal gerador criativo para esta colagem em vídeo.

Neste projeto, para além das referências acima descritas, está presente o conceito de *mosaic screen*, introduzido por Sérgio Dias Branco. Segundo David Bordwell e Kristin Thompson, no processo *split screen* “duas ou mais imagens, cada uma com as suas formas e dimensões de *frame*, aparecem dentro de uma *frame* maior” (Bordwell/Thompson, 2007: 187). Segundo esta definição o termo *split screen* é bastante abrangente a todas as imagens que se dispõem ao lado de outras dentro da tela. Sérgio Dias Branco, teórico e professor de cinema, escreve em *The Mosaic-Screen: Exploration and Definition* sobre este recurso estético enquanto conceito teórico do cinema e, considerando a ambiguidade do mesmo, introduz um novo vocábulo à linguagem fílmica: o *mosaic-screen* (ecrã-mosaico), como complemento ao existente *split screen* (ecrã dividido).

³ in *A evolução da linguagem cinematográfica* do livro *O que é o cinema?* (1992), André Bazin

⁴ Link direto para o vídeo: <https://vimeo.com/206430702>

Dias Branco apresenta o ecrã-mosaico como dois ou mais fragmentos de realidades distantes. Esta distância física é apresentada através do fundo preto onde os fragmentos se montam. Os planos podem ocupar na tela geral (o fundo negro) um espaço e posição variável. De acordo com o autor, “o ecrã mosaico organiza imagens normalmente com distintas propriedades estéticas: cor, escala, enquadramento, e especialmente forma e tamanho, o que de alguma maneira se torna independente das dimensões abrangentes do ecrã quando são divididas por *split screen*.” (Branco, 2008:10)

Em *Ibuprofano*, projetado em tela com rácio de aspeto 16:9, formato de captura HD a cores, é apresentada uma pequena janela onde se pode observar a última cena de *A Última Tentação de Cristo*⁵. Aos 12 segundos do vídeo a imagem da crucificação de Cristo é interpelada por um tutorial em vídeo de uma apalpação mamária, que posteriormente desaparece, abandonando o plano isolado que corria no início do vídeo, e no fim retoma em *loop*.

O vídeo exhibe a desconstrução da anatomia masculina de uma de muitas representações de Jesus Cristo, ao acrescentar sobre esse plano um elemento anatómico feminino. O gesto sobre a colagem assume-se quando os dois elementos, desprovidos de qualquer conotação sexual, interagem. Desta interação surge o erótico e o sexual: a masturbação. Assumindo que as filmagens de Martin Scorsese pretendem obter, na cena em destaque, a redenção de Cristo e o delírio provocado pela dor, podemos afirmar que a interpretação do espectador fica dentro desses limites. Contudo, o gesto que junta duas referências visuais criam uma imagem nova no consciente do espetador.

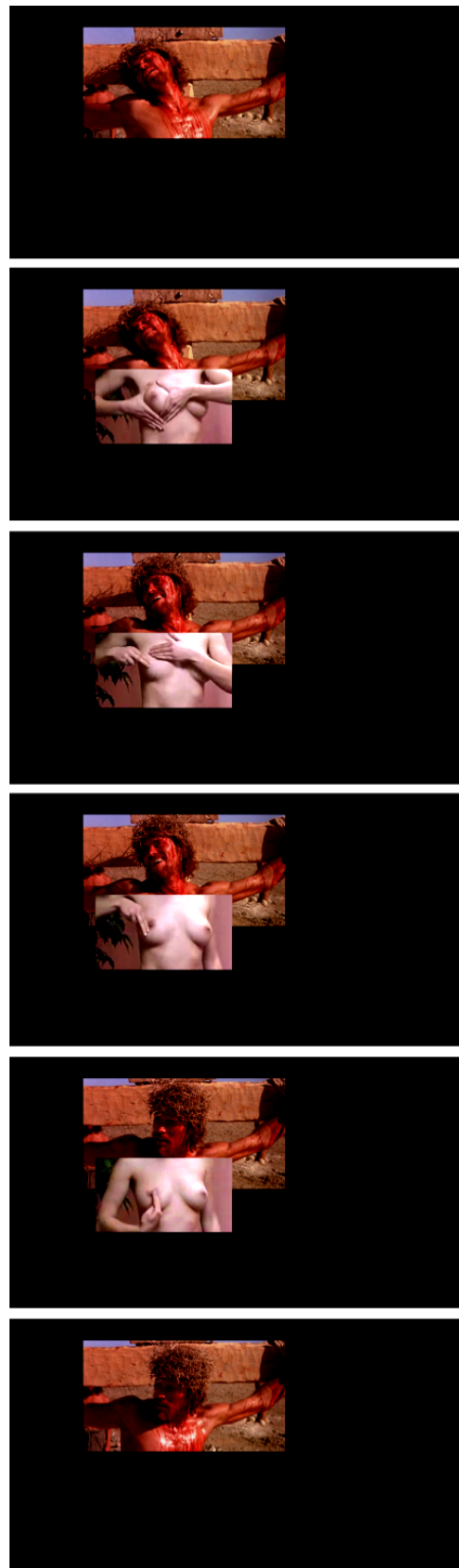


Figura 1 - Seis fotogramas de *Ibuprofano*

⁵ The Last Temptation of Christ (*título original*); Realização: Martin Scorsese; Argumento: Nikos Kazantzakis (*romance*), Paul Schrader (*adaptação*); Universal Pictures 1988

Mnemosyne é um atlas da autoria de Aby Warburg. Nele o autor é o curador de quase mil imagens com íntimas relações iconográficas entre si. Começado a 1924, o atlas enuncia “uma complexidade fundamental – de ordem antropológica – que não se tratava nem de sintetizar (num conceito unificador), nem de descrever exhaustivamente (num arquivo integral), nem de classificar de A a Z (num dicionário).” (Didi-Huberman, 2013: 19) A função de *Mnemosyne* é produzir conhecimento, mesmo que apenas imagético, da infindável herança histórica da humanidade, através do encontro e relação de imagens díspares. Assim sendo, o atlas é constituído por imagens de grande



Figura 2 - instalações provisórias de *Mnemosyne* (Biblioteca Warburg, 1925)

Fonte: *Aby Warburg et l'image en mouvement* (Michaud, 1998)

poder simbólico, intelectual e emocional que emergem na antiguidade ocidental e depois reaparecem para serem reanimadas na arte e cosmologia de épocas e lugares posteriores, de Alexandria (Grécia) até Weimar (Alemanha). Nesta prática de Warburg está presente aquilo que Agamben chama de **gesto como cristal da memória histórica**:

«Nos mesmos anos [início do século XX], Aby Warburg inaugura aquelas pesquisas que somente a miopia de uma história da arte psicologizante pôde definir como «ciência da imagem», já que, na verdade, tinham no seu centro o gesto como cristal de memória histórica, o seu enrijecer-se num destino e a tentativa incansável dos artistas e dos filósofos (para Warburg, no limite da loucura) para deste alforriá-lo através de uma polarização dinâmica. Como essas pesquisas atuavam no domínio da imagem, creu-se que a imagem fosse também o seu objeto. Ao contrário, Warburg transformou a imagem (...) num elemento decididamente histórico e dinâmico. Nesse sentido, o atlas *Mnemosyne*, que ele deixou incompleto, com suas cerca de mil fotografias, não é um imóvel repertório de imagens, mas uma representação em movimento virtual dos gestos da humanidade ocidental, da Grécia clássica ao fascismo (...); no interior de cada secção, cada uma das imagens é considerada mais como fotogramas de um filme do que como realidades autônomas (ao menos no mesmo sentido em que [Walter] Benjamin teve uma vez que comparar a imagem dialética àquelas cadernetas, precursoras do cinematógrafo, que, folhadas rapidamente, produzem a impressão do movimento).»

- in *Notas sobre o Gesto*, Giorgio Agamben

Centrando-se especialmente no Renascimento, o período histórico em que o autor achou mais palpável a luta entre as forças da razão e da injustiça, esperando que o atlas permitisse aos seus espectadores experimentar por si mesmos as “polaridades” enigmáticas da cultura e do pensamento.

Apesar de conter menos de um milhão de imagens, a obra *Mnemosyne*, deixada incompleta por Warburg em 1929, possui uma inesgotável compreensão da História através da abundância de ligações que se pode fazer entre os registros e onde o gesto da memória (do artista e do interlocutor) percorre as referências visuais tentando mapear conceitos e conhecimento.

Os componentes apresentados no vídeo diferem do dispositivo da apresentação do atlas *Mnemosyne*, pois não são imagens dissemelhantes que se relacionam meramente pelo conteúdo iconográfico. Contudo, da sua associação forma-se uma nova imagem, isto é, do Cristo mártir e da apalpação mamária esterilizada, resulta uma nova e distinta reinterpretação (através do recurso ao *mosaic-screen*), tal como as imagens de *Mnemosyne*, que “*agrupadas de uma certa maneira nos oferecem uma releitura do mundo.*” (Didi-Huberman, 2013: 20)

O meu gesto, que advém da memória, é invisível no objeto artístico final apresentado, tal como o de Warburg, é imaterial. As duas referências díspares (onde iconograficamente só se tocam no campo da anatomia – dos contornos do corpo) são coladas no mesmo plano criando uma imagem nova e fornecendo novos significados.

VISÕES E PAISAGENS *notas gerais sobre cinema na video-arte*

Pasolini⁶ no texto *Observações sobre o Plano-sequência*, identifica de forma metafórica dois aspetos no cinema que estão igualmente presentes na vida. Segundo o autor, o plano-sequência emita o olhar humano e a montagem serve exclusivamente para retirar à vida todos os planos importantes, comparada ao último pensamento antes da morte. Segundo Pasolini, “*a morte realiza uma montagem fulminante à vida: ou seja, escolhe os seus momentos mais significativos e coloca-os em sucessão.*” (Pasolini, 1967). Imitando a vida, o cinema serve-se da montagem e dos planos como principal forma de linguagem. A partir da análise poética de Pasolini sobre os símbolos do cinema é fácil perceber o porquê desta expressão artística extravasar os seus próprios limites, estando presente também na criação de videoarte.

Sempre me interessaram os videastas que criam a partir da manipulação da imagem fílmica. Trata-se também de apropriação e posterior manipulação dos aspetos plásticos, sejam eles o tempo, a cor, o som, etc. Deste modo, acho relevante dar destaque a dois artistas, que de algum modo influenciaram o meu processo criativo com os seus trabalhos. **Vicki Bennett** que usa o plano de cinema como um elemento móvel para traçar novas interpretações e **Douglas Gordon** que prevê expansão do tempo no cinema.

⁶ Pier Paolo Pasolini (Itália, 1922 – 1975) cineasta, poeta e escritor italiano.

Desde 1991, a artista multidisciplinar britânica Vicki Bennett trabalha com arquivos, que acredita serem de livre uso criativo. Bennet é uma figura reconhecível quando se fala de colagem audiovisual. A base do seu trabalho é o *sampling*, área em crescimento que vive da apropriação, recorte e colagem de elementos. Com o alter-ego **People Like Us**, Bennet “é especializada na manipulação de material original, do campo experimental e popular do mundo da música, radio e cinema.”⁷ Do seu vasto portfólio, destaco os vídeos *Singing*⁸ (2009) e *The doors of perspection*⁹ (2011); ambos os trabalhos são criados a partir de uma técnica que expande cenas de cinema para além da convencional proporção do ecrã.

Douglas Gordon é um videasta que desde sempre teve uma relação íntima com o cinema, que obviamente se transfere para o espólio do autor. Com a instalação *24h Psycho*, Gordon quer desvendar o cinema através da videoarte. O autor apropria-se da obra-prima de Hitchcock transformando-a em linguagem do filme. Esta é mais perceptível no trabalho de Douglas Gordon, porque o artista se preocupa com a informação que o cinema transmite a vinte e quatro *frames* por segundo, reduzindo-a, aproximadamente, a dois. Em entrevista à plataforma virtual VICE o artista confessa que nunca gostou que a informação fosse diretamente disparada ao seu olho.¹⁰ A instalação vídeo de Gordon tem a duração de 24 horas nas quais o filme *Psicose*¹¹ é rodado uma vez, a uma velocidade mínima para que o espetador observe cada *frame* como se fosse um plano ou uma camada nova. O objetivo de Gordon é dismantelar o cinema nos seus signos, descodificando a prática através da prática. Apesar de conhecida a história do filme, pois é um objeto de culto popular, no vídeo a noção narrativa do filme dissipa-se. Além disso, a dois *frames* por segundo, o cinema torna-se claro quanto à sua complexidade estética e técnica.

Na videoarte que destaco de Vicki Bennet é clara a presença compositiva do ecrã-mosaico ou do *split screen*. Adicionalmente, em *24h Psycho* de Gordon, é impossível subtrair-lhe a paixão ao exercício cinematográfico, uma vez que o trabalho expõe a malha do filme (os *frames*) em evidência, expandindo assim a experiência com o mesmo. Assim, torna-se perceptível, com estes dois exemplos, a perseguição da videoarte à sétima arte. Quando o vídeo explora o cinema e os seus conceitos, é difícil para os videastas “fugirem” dessa linguagem vincada. A criação de videoarte é de pulso gestual, invisíveis na sua génese e ocultos ao olhar do recetor, mas presentes na sala de edição; são gestos originais da memória.

⁷ Retirado da web: <http://peoplelikeus.org> (consultado a 13/06/2018)

⁸ Link direto para o vídeo: <https://vimeo.com/109270617>

⁹ Link direto para o vídeo: <https://vimeo.com/29374732>

¹⁰ Link direto para a entrevista: <https://youtu.be/n3mm-LNkmXU?t=1m20s>

¹¹ *Psycho* (título original); Realização: Alfred Hitchcock; Argumento: Robert Bloch (*romance*), Joseph Stefano (*adaptação*); Paramount Pictures 1960

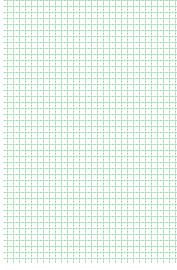
«Ir ao cinema significa imobilizar o corpo. Quase nada interfere na percepção. Tudo o que se pode fazer é olhar e ouvir. Nem sequer nos lembramos de onde estamos sentados. A tela luminosa dissemina uma luz misteriosa que perpassa a escuridão.»

- in *Atopia cinematográfica*, Robert Smithson

Segundo Smithson¹², o cinema enquanto experiência é um ambiente que durante o período de exibição se fecha em si mesmo e, que sem perdas, se põe à parte da realidade. Deste modo, é na **esfera isolada da realidade** que reside o encanto da experiência cinematográfica. Uma vez que a matéria-prima do meu trabalho é o cinema e as suas propriedades hipnóticas, o ambiente/instalação-vídeo é uma fase sensível do processo criativo. A instalação-vídeo vive da bipolaridade luz-escuridão, assim é essencial preocupar-me com o isolamento do ambiente, para deixar a realidade do lado de fora e emergir no vídeo. Este estado de imersão, sem que o espetador reconheça, precede o próprio objeto artístico. «Tudo se passa como se, antes de entrar na sala, as condições clássicas da hipnose estivessem reunidas: vazio, ociosidade, desocupação; não é diante do filme e pelo filme que se sonha; é sem que o saibamos, antes mesmo de nos tornarmos seus espetadores.» (Barthes, 1988) Este estado pré-hipnótico, provocado pela antecipação do abandono da realidade, é indissociável da experiência global do espetador.

O hipnotismo da sala de cinema vem desse confronto com a realidade projetada, a realidade devolvida ao espetador. O filósofo alemão Walter Benjamin fala-nos do advento do cinema e da fotografia como o despertar do **inconsciente ótico**, pois estas técnicas registam aspetos da realidade que não cabem na ótica natural, nomeadamente por serem demasiado rápidos, por serem demasiado pequenos ou por serem dispersos. Através das imagens da técnica são descobertos movimentos e dimensões da realidade até então desconhecidas – ou, pelo menos, reconhecidas/analizadas – pela percepção humana. Deste modo, restringidas ao inconsciente, a imagem do Homem é devolvida ao Homem por via da imagem técnica, ou seja, o filme enquanto segunda realidade. Em causa está o confronto humano com uma nova linguagem que a câmara representa e que se distingue da do olho

¹² Robert Smithson (New Jersey, 1938-Nova York, 1973) foi um dos maiores expoentes da *land art* norte-americana. A sua produção em escultura, desenho, fotografia, filmes e textos foi fundamental para redefinir as práticas e os parâmetros da arte contemporânea.



humano: «Em vez de um espaço preenchido conscientemente pelo Homem, surge um outro preenchido inconscientemente.» (Benjamin, 1955). Assim, quando penso a instalação é imperativo estabelecer um dispositivo que se distancie da realidade, mas que a devolva. Semelhante à **caverna platónica**.

III.



O SOM ENQUANTO LIMBO

Ao longo dos dois anos de mestrado, o som foi uma disciplina artística que me captou o interesse. Portanto, este período, desde de setembro de 2017, foi importantíssimo para o desenvolvimento deste meu novo fazer artístico. Tive contacto com artistas das mais múltiplas áreas e *backgrounds* que, em determinadas instancias, trabalham com aspetos plásticos ligados à audição. Adicionalmente, é crucial destacar as aulas de Pensamento e Prática da Arte Atual, do professor Fernando José Pereira, e a conferência na Faculdade de Belas-Artes do Porto pelo artista sonoro Sietse van Erve (Orphax), que invocaram em mim sensações e experiências com que nunca antes tive contacto e geraram ideias para projetos às quais dou justificação no presente capítulo.

Contudo, todos os concertos/performances de música experimental/*avant-garde* e palestras onde fui espectador, no período de residência no Porto, foram bases e continuam a ser as maiores referências para o trabalho que produzo hoje no espectro sonoro. Trabalho esse que cruza essencialmente a música *drone*/ambiente com *samples*/apontamentos sonoros que recolho da internet, filmes e gravações pessoais.

Como avaliação final da unidade curricular de Pensamento e Prática da Arte Atual desenvolvi um estudo sobre a música *drone*, principalmente a relação da composição musical com o tempo e o desenvolvimento dos *media* digitais. O estudo permitiu-me investigar um género musical que já admirava, consolidando a prática com a teoria, nomeadamente o *background* histórico deste fenómeno sonoro. Assim sendo, serviu a pesquisa supracitada para produzir uma faixa áudio de 20 minutos. Pesquisa essa que resumo nas linhas seguintes, para esclarecer alguns conceitos importantes que estão patentes a este fazer artístico.

Geralmente, *drones* devem ser pensados como sons persistentes, que mudam a uma velocidade de difícil perceção ao ouvido humano. De modo a percebê-los é necessário compreender a sua forma. A forma da música *drone* materializa o fluxo lento; a falta de perceção na mudança, resultando assim na rejeição da sucessão, o interesse na repetição, descolando-se mais para as características ressonantes do som¹³ (Demers, 2010).

Este fenómeno musical, embora pareça fruto de dispositivos tecnológicos, já conta com meio século de história. Desde o fim dos anos 50 que um número de compositores *avant-garde*, músicos experimentais, e artistas plásticos fazem uso da nota prolongada, ou do *drone*, no seu trabalho. Ao contrário de outros tipos de música que implementam frases repetidas ou *samples*¹⁴, a música utiliza a repetição como génese fulcral da sua composição. Numa composição *drone*, repetição cria estagnação quando a frase que é repetida tem duração suficiente para obscurecer um sentido global de progressão e movimento.

Ao contrário do que se pode pensar, este fenómeno musical é recorrente em várias culturas e períodos históricos. Nos séculos XII e XIII, música sacra francesa era tocada em órgãos de tubos afinados para ressoar nas catedrais arquitetonicamente concebidas para que o eco prolongasse todos os sons. Um dos primórdios da música *drone* é o som chamado *bourdon*¹⁵, que servia de base ao tema principal de afinação mais aguda e melódica.¹⁶ Adicionalmente, a tambura, um instrumento visualmente idêntico à citara, produz um som prolongado, parte integrante da música clássica indiana. O instrumento, se beliscado com intervalos de tempo precisos, é capaz de sustentar um

¹³ Descrição de drone no livro *Listening Through The Noise: The Aesthetics of Experimental Electronic Music* de Joanna Demers

¹⁴ *Sample*: porção de uma música previamente gravada (normalmente instrumental) e reutilizada noutra composição como parte integral do instrumental.

¹⁵ Em português: zumbido

¹⁶ *Encyclopædia Britannica Online*, s. v. "*drone*" (consultado a: 7 de janeiro, 2018)

<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/171795/drone>

zumbido que se mistura com as notas tocadas na cítara. *Drone* também pode ser ouvido na gaita de foles da música escocesa e música folclórica polaca, assim como na música clássica japonesa.¹⁷

A tecnologia também foi uma importante ferramenta para a presença do *drone* na música contemporânea ocidental. Sintetizadores e osciladores, com efeitos de equalização que vão do *reverb* ao *delay*, são capazes de sustentar qualquer nota, tom ou frequência de qualquer amplitude, por qualquer período de tempo. Assim sendo, o *drone*, componente disruptivo e em crescente da música eletrônica que conhecemos hoje, é a síntese de diversos elementos musicais imutáveis em diversas culturas e períodos históricos.

A música *drone* invoca a velocidade do tempo, mais propriamente a desaceleração do mesmo. Numa sociedade em que “as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação” (Bauman, 2007), a música *drone*, que vive da falta de liquidez, forma uma das maiores ruturas no pensamento contemporâneo. Nos tempos modernos, do dinamismo tecnológico que acelera o tempo, surge um espectro da música eletrônica que combate a velocidade, que vive da contemplação do presente e da expansão do momento. A falta de percepção na mudança faz-nos existir no presente. Acrescenta Lucier (2012, p. 102) sobre La Monte Young¹⁸ que este “(...) remove o imaginário da música por forma a obter a presença do som (...) Ninguém se lembra do passado ou poderá antecipar o futuro, vive-se o presente”. Sem sabermos o que foi passado e o que será futuro, as barreiras entre estes conceitos temporais dissipam-se por via do que ouvimos.¹⁹

Assim o som da contemporaneidade é o *drone*. A tecnologia da qual a vida humana depende quotidianamente é feita de sons que na sua essência são *drones* (i.e. frigoríficos, ar-condicionado, aquecedores, motores dos carros, sinais de néon). Deste modo, o *drone* que é produto das tecnologias que aceleram e liquidificam os tempos é também fator de congelamento da modernidade. Apesar de ser obtido através daquilo que nos faz viver depressa, é na música *drone* que reside a estagnação, o repouso e a contemplação, a imersão no espaço do agora e a recusa do que foi e o que virá.

A música *drone* feita no século XXI é o resultado da acumulação do elemento estagnado na história da música. Foi primordialmente considerado apenas como base para uma melodia

¹⁷ *Encyclopædia Britannica Online*, s. v. “*drone*” (consultado a: 7 de janeiro, 2017)

<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/171795/drone>

¹⁸ La Monte Young compõe focando-se na utilização de afinações naturais, no uso do âmbito de frequências completas e na indução de um sentimento de imersão profundo. Assenta a Young o título de pai do *drone* na arte avant-garde do século XX. O músico transformou o *drone* no ponto focal da sua composição, ao contrário de quase todos os músicos antecessores que só o usavam de base para uma melodia. O seu trabalho ao nível da música minimalista coloca-o não só junto a Cage, mas também com Nam June Paik e George Brecht.

¹⁹ “La Monte removes the imagery of music to get at the presence of sound (...) You don’t remember the past or anticipate the future, you’re in the present” (Lucier, 2012, p.102)

exploratória, mas o génio artístico do Homem subverteu o mero elemento musical em propriedade máxima da composição, uma composição com uma variação tão ténue quanto a mudança provocada no ouvinte durante o tempo de reprodução.

A atmosfera gerada pelas composições, ajudam a criar um espaço de contemplação físico ou imaterial. Esse espaço é, contudo, meramente ficcional, pois o *drone*, por evitar a progressão temporal, apenas interrompe a percepção humana de sucessão temporal (ou tempo linear) e sintoniza-nos com outras condições que permanecem imanentes à linguagem humana, corporal e simbólica.

estímulo / memória

notas sobre o sample

Ao contrário do estado de inércia aparente provocado pelo *drone*, o *sample* é um recurso instantâneo, responsável por impulsos que marcam a mudança e a progressão. Fragmentos áudio que nos fazem habitar o agora através da memória, coletiva ou individual.

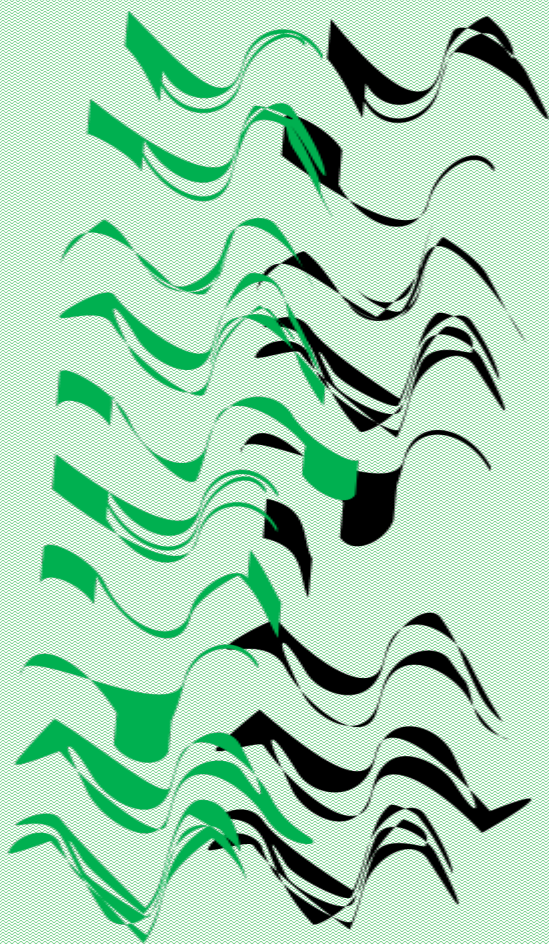
Imaginemos um zumbido, uma nota excessivamente lenta, tão lenta quanto possível; o ambiente sonoro propício à meditação. Imaginemos que no público que se deixa envolver por essa atmosfera existe alguém que recebe uma chamada. Instantaneamente, um novo som entra na equação, algo que destabiliza, mas que automaticamente, sem o querer, faz parte desse meio e, consequentemente, da memória de quem o partilha. Considero que um toque de telemóvel também pode ser um *sample*. Neste caso em particular, o *sample* assume-se como um inconveniente perturbador, contudo, enquanto colecionador de experiências sonoras, reconheço a sua utilidade como algo estético.

A aproximação que tenho aos sons, nomeadamente no contexto artístico, permite-me tolerar e aceitar sons intrusivos e desnecessários como *samples*, como parte da experiência total. Por exemplo, no museu, a nossa relação com o espaço e conteúdo é constantemente alterada pela presença de ruído, visual ou sonoro. Aceitar ou não esses estímulos externos e incontrolláveis é igualmente um fator mutável na experiência do espetador. O trabalho que desenvolvo no espetro sonoro é uma deambulação sobre isso. Todos os sons podem ser ruído. Todos os sons podem ser uma composição enredada. Trata-se de aceitar tudo como parte de uma experiência irrepetível, onde aquilo que é premeditado se confunde com o espontâneo, o erro, o feliz acaso. Este ambiente só acontece se reconhecermos que não há barreiras entre o que se expõe ao público e o que acontece na presença dele.

O recurso ao *sample*, no mar de *drone* que enche o que componho é uma provocação ao público, um estímulo à memória, um teste à paciência. O *sample* é um apelo sonoro instantâneo, que marca a mudança e que invoca as memórias. Tal estímulo é uma chamada à realidade, um contratempo naquilo que pode parecer uma suspensão do tempo provocado pelo *drone*. Cabe ao

publico recorrer à memória individual e questionar-se sobre o que o rodeia. A memória não é um habitat. O único habitat é o presente, que o *drone* suspende indeterminadamente. O *sample* apenas suplica pelas memórias como um estímulo instantâneo da experiência.

Eu observo que *sampling* corresponde muito mais à recolha do que ao processo final da montagem. Apesar de considerar que a memória tem um papel importante na interpretação desta componente prática, é na recolha e no colecionismo de diferentes fontes áudio que o gesto artístico reside. Do cinema à música, da internet à gravação, o *sample* pode ser tudo o que encontro e destaco: áudios que, instantaneamente, invocam o passado e se espalham pelo “tapete” *drone* das minhas composições. A memória vem depois. Para mim, a audição, talvez mais do que qualquer sentido, é o maior impulsionador da memória. Coletivas e individuais, as memórias citadas, são distrações e desestabilizadores da constante estagnação; choques que nos devolvem à realidade e à constante passagem do tempo. Da imersão na paralisia provocado pelo *drone* recebemos estímulos instantâneos que nos mantêm quase à tona; a “boiar” entre o fundo e a superfície. Portanto, o som propaga-se num estágio intermédio, num limbo.



A escrita
deste
relatório e a
pesquisa que
acompanhou
foram vitais
na
compreensão
daquilo que
produz e
forneceu uma
base sólida
para o que
tenho vindo a
idealizar
para o
projeto
prático
final.

IV.

epílogo

Nenhum processo se encerra em si mesmo. Nem mesmo o pensamento e a escrita. Retomamos sempre às ideias e, depois, às palavras com novas reformulações que ontem eram desconhecidas e impensáveis. O mestrado é também um processo, por isso a minha investigação não se eclipsa no epílogo; muito menos se acerca das palavras aqui escritas, pois os dois anos de práticas artísticas transpõem o conteúdo deste relatório.

Ainda assim, este relatório nasce do esforço mental de escrever sobre o que me inquieta e interessa; a malha imaterial que está por de trás daquilo que produzi durante o percurso na faculdade de Belas-artes do Porto. Deste modo, o recurso à ideia dissipada pareceu-me o melhor método de exposição do meu trabalho artístico.

Uma enorme parte do meu dia-a-dia é dedicada ao colecionismo de conteúdos televisivos e cibernéticos. Assim, *Fragmentos plásticos* reflete sobre a absorção da realidade através do consumo voraz desses conteúdos. O meu trabalho procura estabelecer uma ponte entre o desperdício e o aproveitamento das capacidades humanas na era tecnológica. Mais rápidas que o próprio raciocínio, mas também mais lentas que a assimilação da informação digital, questiono-me sobre as propriedades que conferem plasticidade e elementos multimédia que circulam ao meu redor.

O relatório de projeto foi alimentado pelo fragmento, elemento onde centro a minha produção. O que ficou da junção de fragmentos foi um trabalho que se assume como uma colagem escrita inspirada na colagem multimédia. Apesar da desorganização no campo das ideias, esta compilação de textos pessoais e de pesquisa permitiram o mapeamento dos circuitos artísticos e alguns pensamentos adjacentes à arte contemporânea, levaram-me a estado mais pacífico no que diz respeito à minha produção artística no geral.

bibliografia

- AGAMBEN, Giorgio. *Notas sobre o gesto*. Ouro Preto: Artefilosofia, n° 4, p. 9-16, jan. 2008
- BARTHES, Roland. *Ao sair do cinema* (1971), in *O rumor da língua*. Trad.: Mário Laranjeira. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988
- BAUMAN, Zygmund. *A Vida Líquida*. Trad.: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007
- BAZIN, André. *O que é o cinema?* Lisboa: Livros Horizonte, 1992
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (1955), in *Sobre arte, técnica, linguagem e política*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992
- BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Film Art: An Introduction* (8a ed.). Nova Iorque: McGraw- Hill, 2007
- BRANCO, Sérgio Dias. *The Mosaic-Screen: Exploration and Definition*. Refractory: A Journal of Entertainment Media, Volume 14, dez. 2008
- DIDI-HUBERMAN, George. *Atlas ou a Gaia Ciência Inquieta*. Lisboa: KKYM, 2013
- DEMERS, Joanna. *Listening Through the Noise: The Aesthetics of Experimental Electronic Music*. Oxford: Oxford University Press, 2010
- GRILO, João Mário. *As lições do cinema: Manal de filmologia*. Lisboa: Edições Colibri/Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Nova de Lisboa, 2010
- KRASNER, Jon. *Motion graphic design & fine art animation: principles and practice*. Burlington: Elsevier/ Focal Press, 2008
- LOTMAN, Yuri. *Estética e semiótica do cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978
- LUCIER, Alvin. *Music 109: Notes on Experimental Music*. Middletown: Wesleyan University Press, 2012
- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995
- MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg et l'image en mouvement*. Paris: Macula, 1998
- PASOLINI, Pier Paolo. *Observações sobre o planos-sequência* (1967). Trad.: *Empirismo herege*. Lisboa: Assírio & Alvim, 1982
- SMITHSON, Robert. *Atopia cinematográfica*. Artforum, Volume 10, set. 1971